Projet Final en Environnements immersifs

Hivers 2025 **•** 420-6B3-VI

* Ce projet sommatif vaut pour 50% de la note finale.
* En équipes de deux maximum.
* Choix de projet en réalité virtuelle (casque de VR) , ou réalité augmentée (téléphones/tablettes).
* La pondération des éléments requis est indiquée à la fin de chaque section de l’énoncé.
* À remettre à l’avant-dernier cours et présenter au dernier cours de 2 heures de la session.

Créer un jeu vidéo en réalité virtuelle sur casque Occulus Quest. Ce projet devra répondre aux critères suivants :

* Le jeu doit correspondre à un *genre bien défini* (ex. : *FPS, RTS, Tower Defense, Beat Them All, Survival, Rogue-Like, Hack’n Slash,* etc.)
* Un menu doit s’afficher au début avec, au minimum, le titre du jeu et le bouton à appuyer pour commencer.
* La (ou les) scène doit présenter un environnement en lien avec le thème du jeu.
* Utilisation des bonnes pratiques en VR (minimiser le *motion sickness*, bonne visibilité de la scène, interfaces faciles à utiliser, déplacements fluides, choix de contrôles judicieux, etc.).
* Le jeu doit avoir un objectif clair (ex. : obtenir un certain nombre de points, survivre le plus longtemps possible, sortir d’un endroit isolé, etc.). Dans le cas contraire, des instructions doivent pouvoir être consultées en début de partie ou pendant le jeu.
* Les contrôles doivent être facile à comprendre. Sinon, des instructions doivent pouvoir être consultées en début de partie ou pendant le jeu.
* Au moins un son et/ou de la musique doit se faire entendre, en lien avec une action ou l’ambiance du jeu (pendant le jeu lui-même).
* Sur *Game Over*, on doit pouvoir recommencer facilement le jeu.
* La/les scène sont adéquates en fonction du jeu. (10%)
* L’objectif du jeu est clair. (10%)
* Utilisation des bonnes pratiques de jeu en VR, incluant les contrôles et interactions. (25%)
* Utilisation judicieuse des menus. (15%)
* Bonne utilisation des sons et/ou musique. (10%)
* Recommencement facile sur *Game Over*. (10%)
* Bonne logique de programmation et structure de code. (10%)
* Clarté et documentation du code. (10%)